

로스트아크 아크그리드 줌 시스템 개선 기획서

2026.04.13_다다니니

목차

01 문서 개요

02 문제 정의

03 문제 원인 분석

04 개선 목표

05 개선안 제안

06 기대 효과

1. 기획 개요

본 문서는 로스트아크의 아크그리드 시스템 중 줌 장착 UX 문제를 분석하고, 사용자가 보다 직관적으로 최적 세팅을 구성할 수 있도록 개선안을 제안하기 위해 작성되었다.

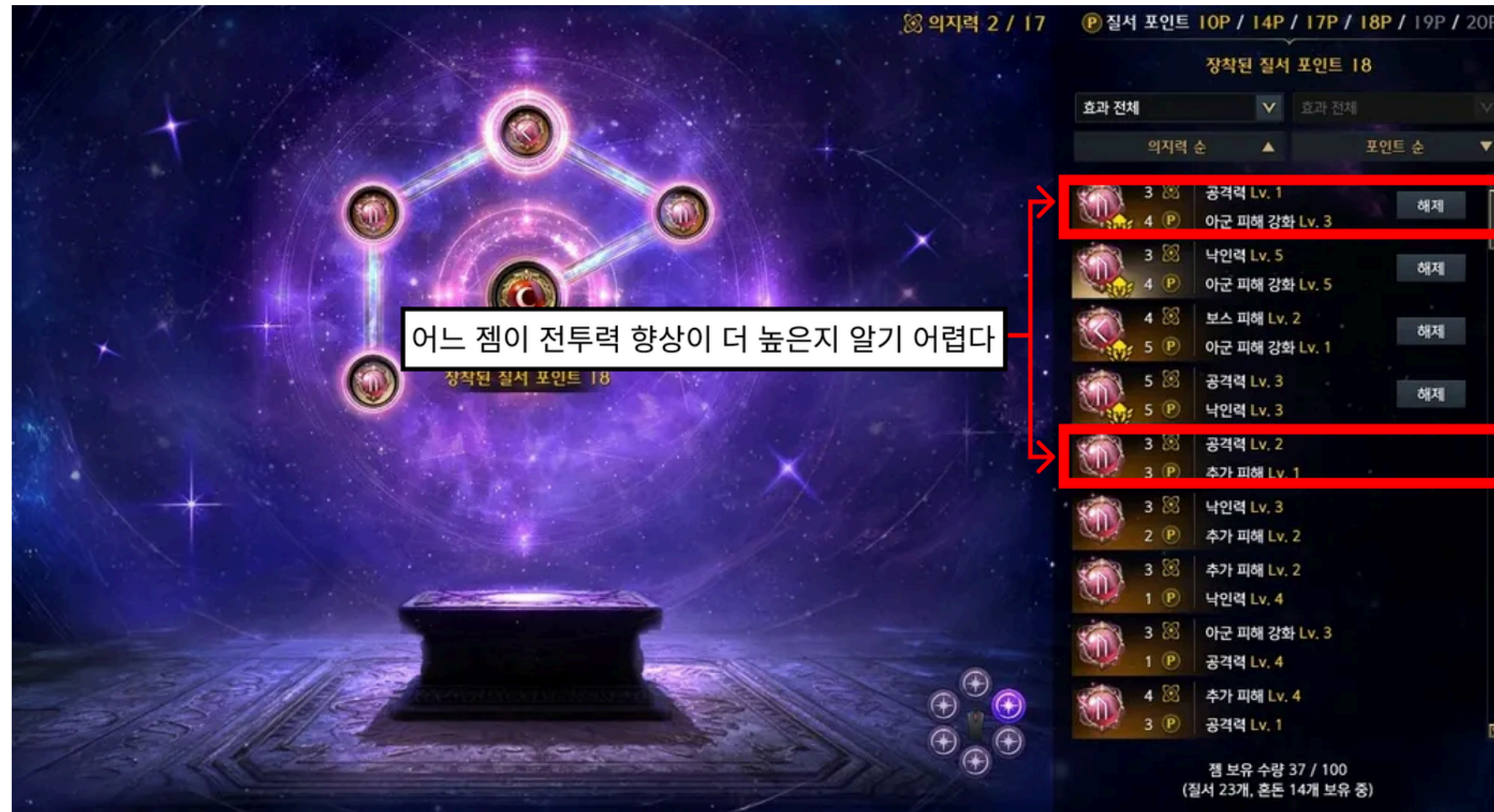
현재 줌 시스템은 복잡한 구조와 높은 계산 부담으로 인해 사용자가 직접 실험 또는 외부 사이트 의존을 해야 하는 상황이 발생하고 있다.

따라서 본 개선안은

- “자동으로 최적 세팅을 구성해주는 시스템”을 통해 유저 경험을 개선하는 것을 목표로 한다.

2. 문제 정의

선택 이전에 결과 예측 불가



포인트 효율이 좋은 젬이 전투력 향상에 도움이 되는지, 공격력+추가피해+보스피해등의 옵션 레벨이 높은 젬이 전투력 향상에 도움이 되는지 한눈에 들어오지 않는다.

2. 문제 정의

반복 장착 테스트 강요



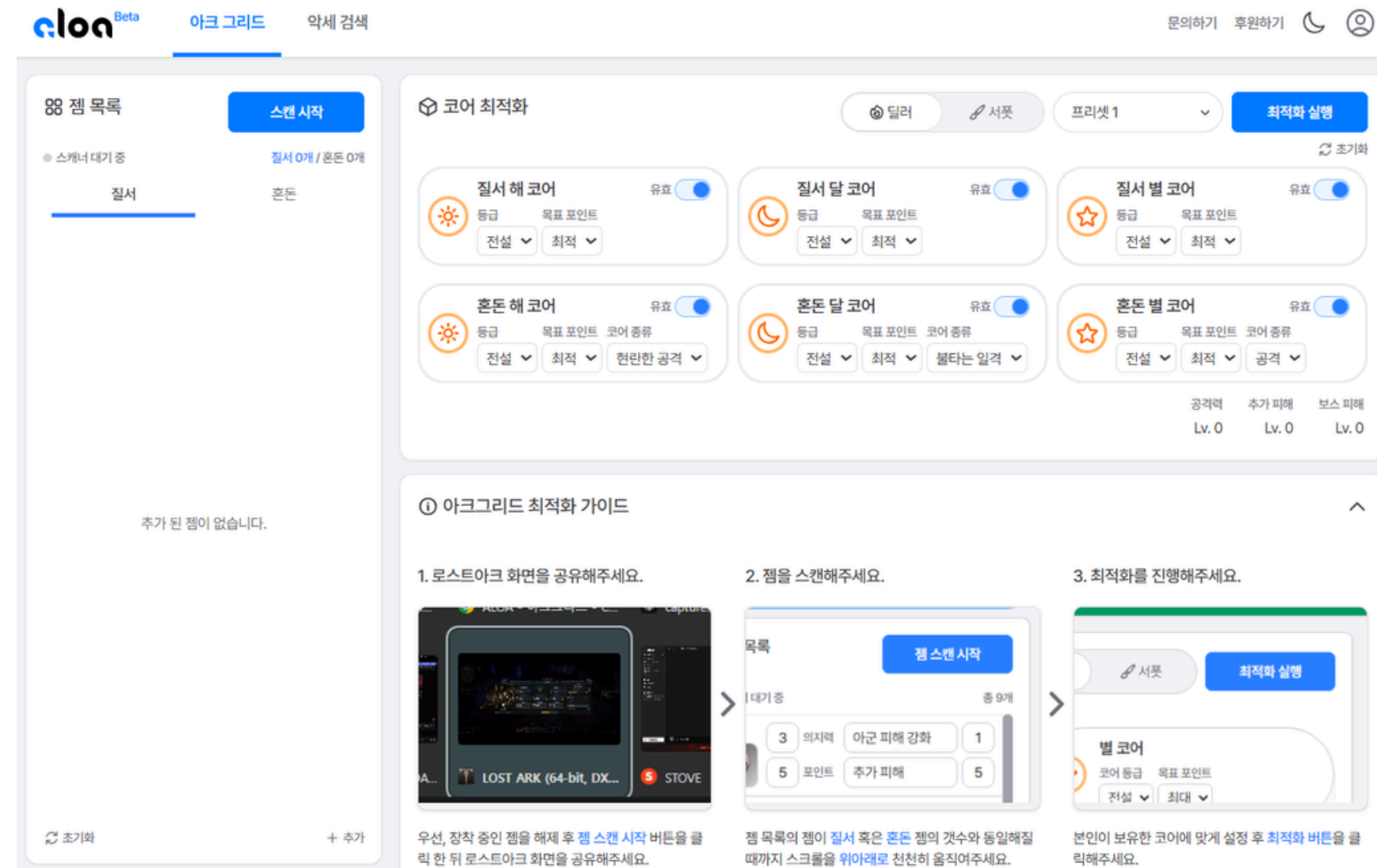
전투력 변화
3500 → 3520



전투력 변화
3500 → 3510

2. 문제 정의

외부 계산기 사용 증가



유저들이 많이 사용하는 아크그리드 최적화 사이트 'ALOA'

2. 문제 정의

선택 이전에 결과 예측 불가

반복 장착 테스트 강요

외부 계산기 사용 증가

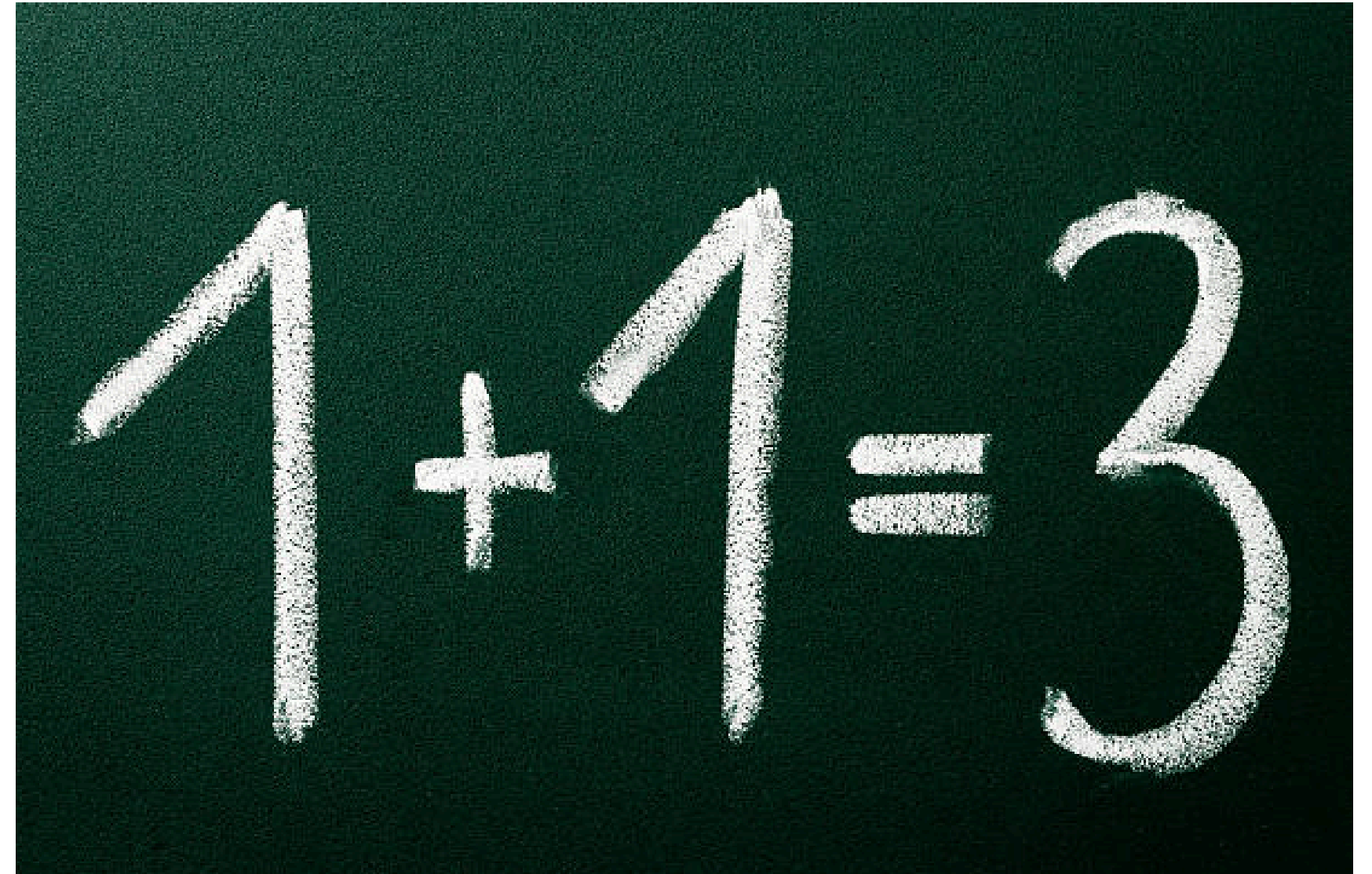
```
graph TD; A[선택 이전에 결과 예측 불가] --- B; C[반복 장착 테스트 강요] --- B; D[외부 계산기 사용 증가] --- B; B --> E[시스템 피로도 상승];
```

시스템 피로도 상승

3. 문제 원인 분석

시스템 복잡도 대비 UX 부족

- 복잡한 계산 필요
- 유저 직접 계산 불가 수준



4. 개선 목표

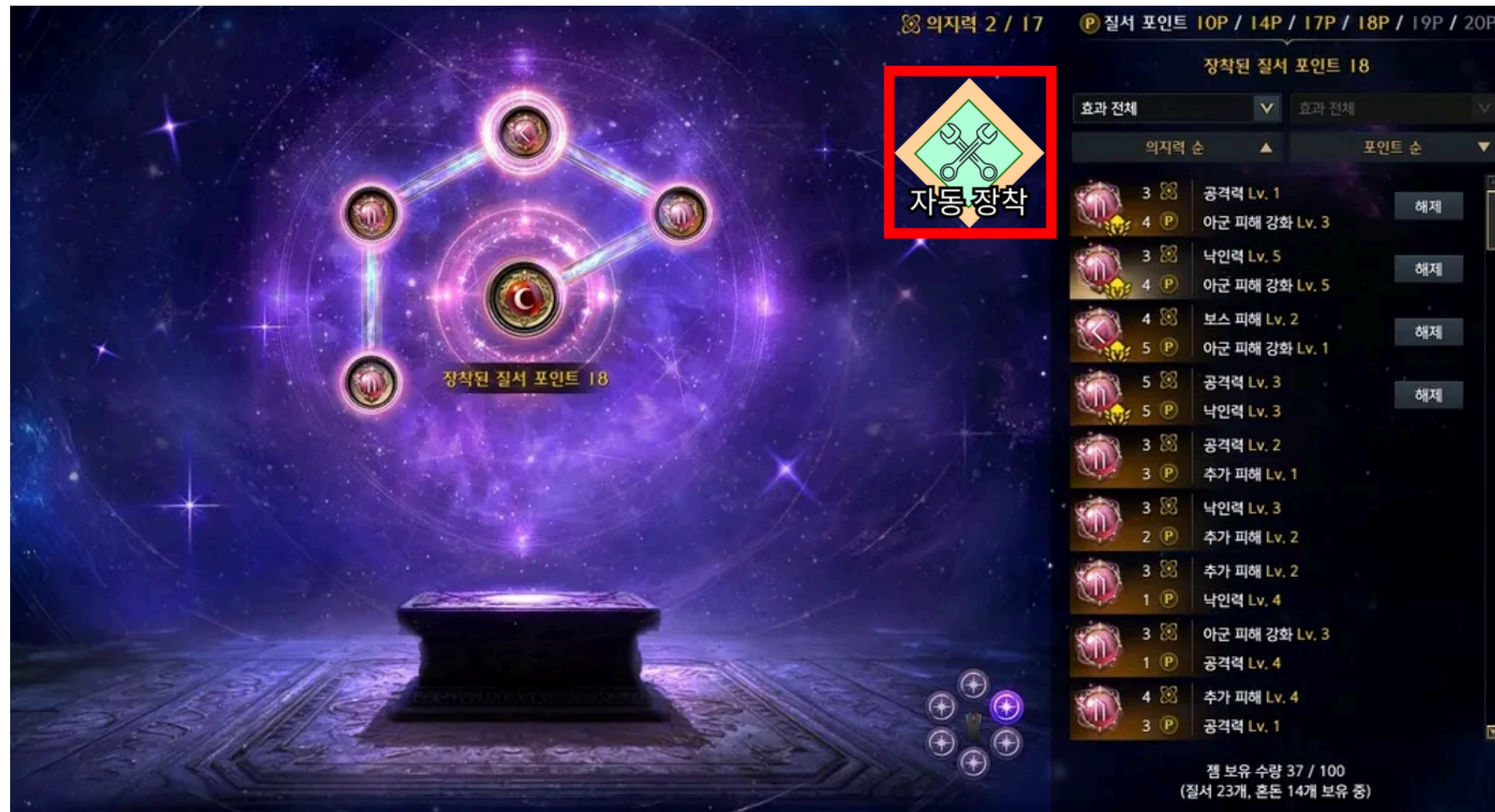
유저가 짐을 선택할 때

- 결과를 즉시 이해할 수 있어야 한다
- 최적 세팅을 빠르게 구성할 수 있어야 한다



5. 개선안 제안

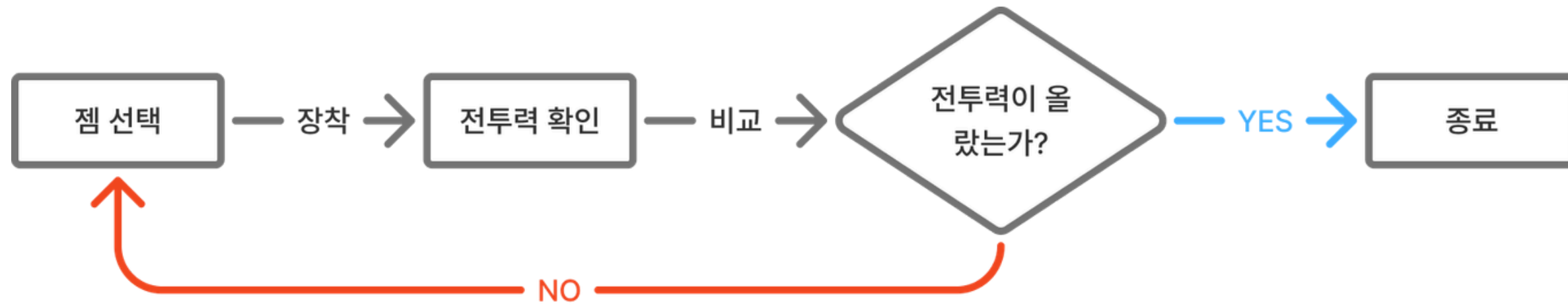
자동 장착 버튼 추가
UI 위치: 켈 장착 화면 상단



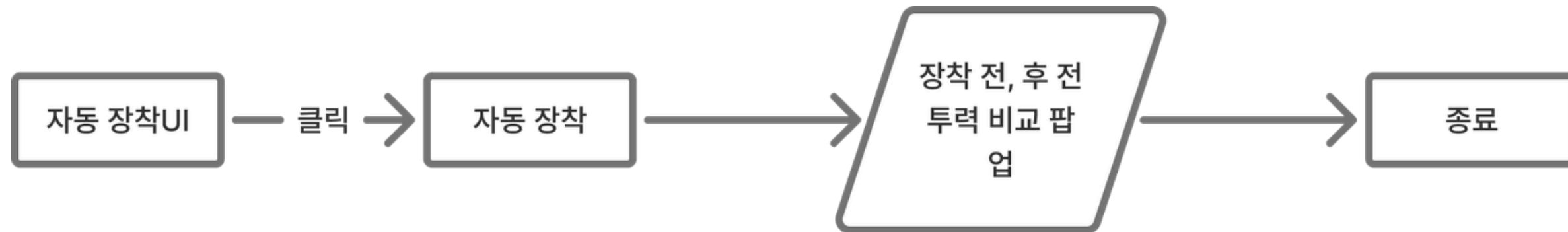
5. 개선안 제안

UX 흐름 변화

현재 UX 흐름

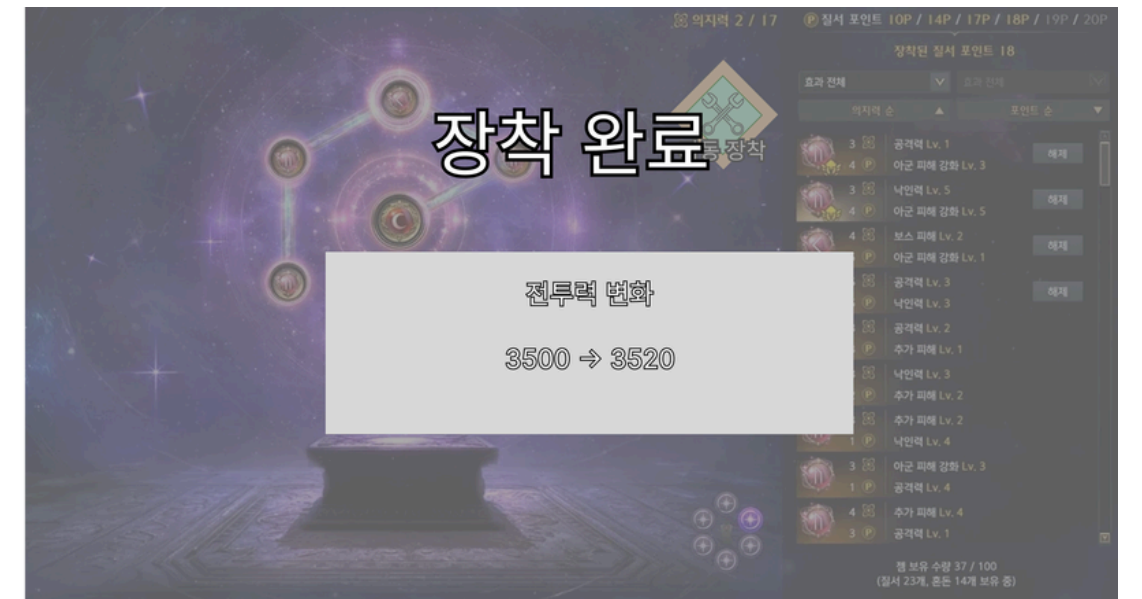
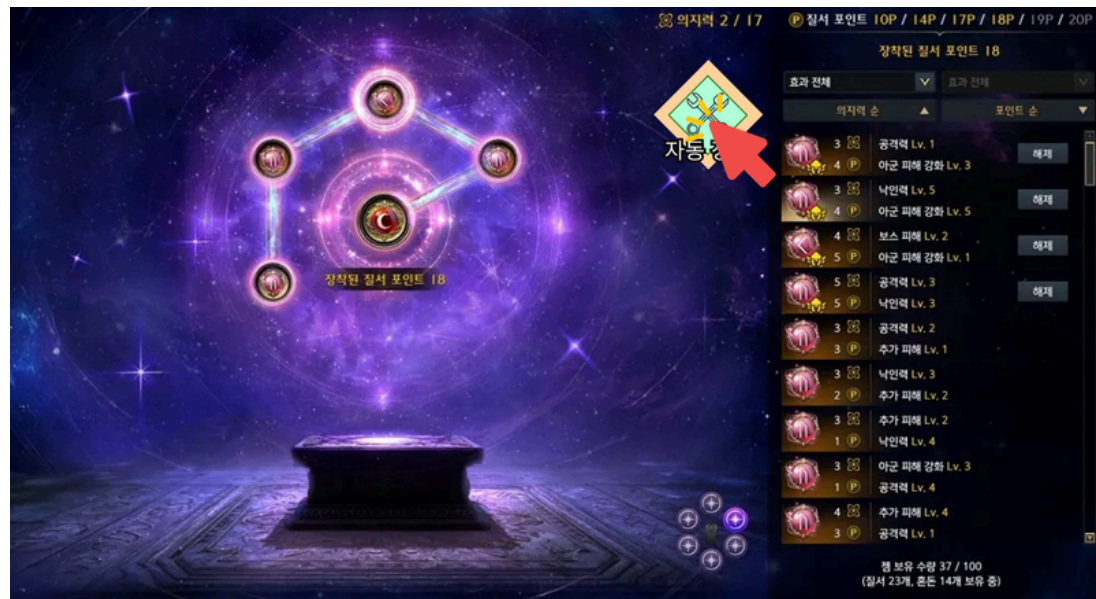


변경 UX 흐름



5. 개선안 제안

변경 UX 흐름 시각화



6. 기대 효과

6-1. UX 개선

직관적 선택 가능
반복 테스트 제거

6-2. 유저 경험 개선 스트레스 감소

